LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE

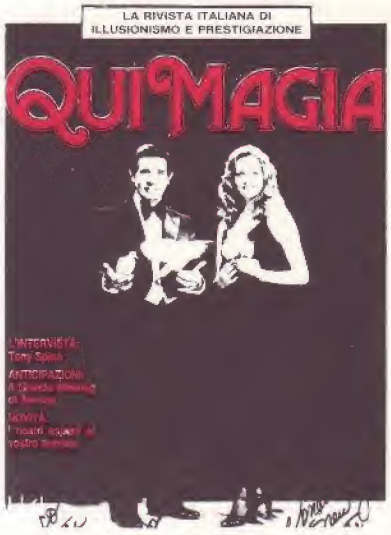
QUIMAGIA

L'INTERVISTA:
Tony Spina

ANTICIPAZIONI:
Il Grande Meeting
di Ancona

NOVITÀ:
I nostri esperti al
vostro servizio

ANNO I - NUMERO 0 - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO IV/70



LA NOSTRA COPERTINA

Tony Spina, il titolare della più importante casa magica mondiale Louis Tannen Inc. di New York, con Miss New York 1986. I prodotti di Tannen sono in esclusiva in Italia da Curiosità e Magia - Via in Aquiro, 70 - Roma. Nostra intervista a pag. 4 e 5.

SOMMARIO

I.B.M.	*di F. Riccardi*	*1-2*
Tony Spina, Magia a New York	*di F. Contigliozzi*	*3-4*
Effetto Polaroid	*di A. Bartolacci e T. Binarelli*	*5-6-7*
Micromagia	*di C. Pizzuti*	*8-9*
La donna segata	*di F. Silvi*	*10-11*
Intermezzo con le palle excelsior	*di R. Pannain*	*12-13*
Isabella	*di R. Pannain*	*14*
Libri e video	*di L. Desiderj*	*15*
Appuntamenti	*di F. Riccardi*	*16-17*
Salvadanaio	*di T. Binarelli*	*18*
Magia, Psicologia, Patologia	*di G. P. Zelli*	*19-20*

Editore:
Playmagic S.r.l.

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore:
Tony Binarelli

Coordinamento:
Remo Pannain

In redazione:
Alfonso Bartolacci
Franco Contigliozzi
Luca d'Agostini
Lamberto Desiderj
Marco Fida
Milan Holc
Claudio Pizzuti
Fernando Riccardi
Franco Silvi

Hanno collaborato:
Il Paparazzo
Artigiano dell'Immagine
Laura Riccardi
Gian Paolo Zelli

Stampato da:
Tipolitografia Petrucci
Via B. Annarumi, 19 -
00045 Genzano
Tel. 9396070

Fotocomposto da:
Tecnografica di Bonanni Clemente
Via E. De Amicis, 54 - 00045 Genzano
Tel. 9397596

Autorizzazione del tribunale n.

COSTI PUBBLICITÀ

Per inserzioni sulla rivista di illusionismo e prestigiazione: "QUI MAGIA".

a) Pagina piena	Lit. 300.000
b) Mezza pagina	Lit. 200.000
c) Un quarto di pagina	Lit. 150.000

Per abbonamenti pari a sei uscite nel corso dell'anno verrà praticato uno sconto pari al 15% del relativo importo.
Le modalità di pubblicazione sono le seguenti:
- Testi ed eventuali illustrazioni devono pervenirci 30 gg. prima della pubblicazione del numero interessato.
- Il pagamento deve avvenire a mezzo vaglia postale o assegno bancario allegato alla richiesta inserzione, per l'importo dovuto più la relativa iva che Vi sarà da noi fatturata.
- Le date di pubblicazione sono le seguenti:

nr. 1 Gennaio/Febbraio	uscita 15/ 2/88
nr. 2 Marzo/Aprile	uscita 1/ 3/88
nr. 3 Maggio/Giugno	uscita 1/ 5/88
nr. 4 Luglio/Agosto	uscita 1/ 7/88
nr. 5 Settembre/Ottobre	uscita 1/ 9/88
nr. 6 Novembre/Dicembre	uscita 1/11/88

Tutti i pagamenti debbono essere intestati a:
QUI MAGIA - PLAYMAGIC s.r.l. - Via Montaione, 12 - 00139 Roma

È vietata la riproduzione, con qualsiasi mezzo dei contenuti della pubblicazione, senza l'autorizzazione scritta dell'editore.

La Rivista viene inviata, esclusivamente, per abbonamento.

I.B.M. intorno al mondo con magia

Fernando Riccardi

Nasce "QUI MAGIA" rivista bimestrale, magica - culturale che si affianca al Ring 204 dell'INTERNATIONAL BROTHEROOD OF MAGICIANS per un sempre maggiore sviluppo della magia in Italia e della sua affermazione nel mondo.

Appare doveroso, pertanto, parlare di questa IBM, come viene brevemente indicata questa organizzazione mondiale di fratellanza tra Prestigiatori, fondata il 10 Febbraio 1922 a Winnipeg-Manitoba Canada dai Sigg. LEN VINTUS (Mac Mullen), GENE GORDON e DON ROGERS (Ernest K. Schieldge).

La nascita dell'IBM trovò immediato accoglimento da parte di molti prestigiatori che sollecitarono anche la creazione di un mezzo d'informazione. Nominato LEN VINTUS presidente, lo investirono anche dell'incarico di editore di un periodico che nacque come modesto opuscolo ciclostilato di poche pagine il cui 1° numero venne pubblicato nel mese di Ottobre dello stesso anno 1922.

La pubblicazione venne chiamata "THE LINKING RING" e ne vennero ciclostilati 20 numeri. Nel Maggio del 1925 la rivista fa la sua prima apparizione a stampa. Nella nuova veste editoriale ne vennero pubblicati 20 numeri in 2 anni e sempre avvalendosi dell'opera di LEN VINTUS. La scritta sotto riprodotta è quella della intestazione della corrispondenza ufficiale adottata dall'IBM nel 1925.

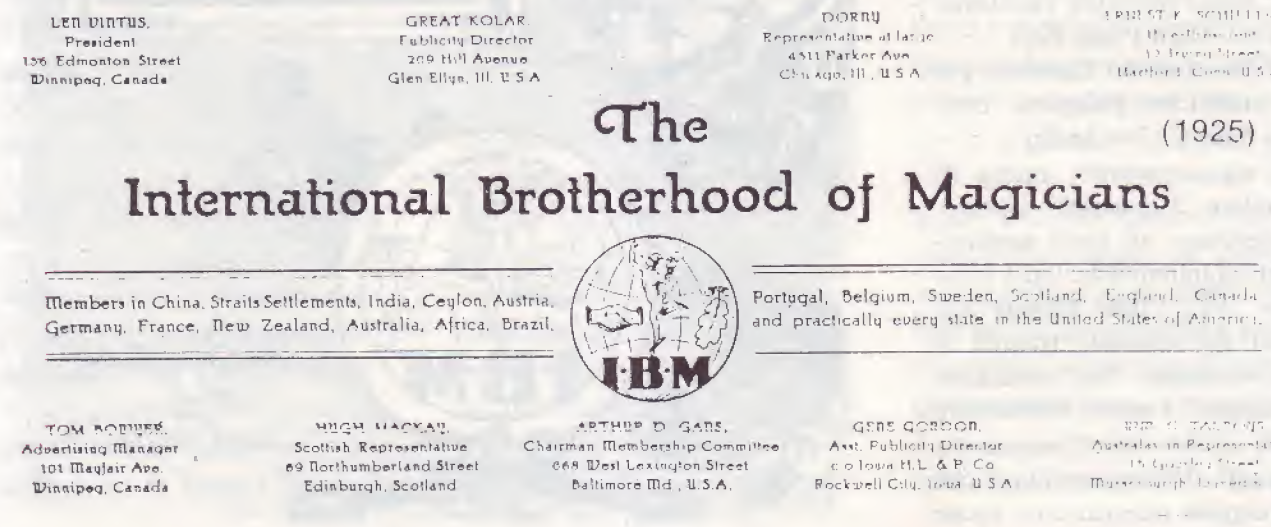
Nell'Aprile del 1927 la Rivista cambia Editore e l'incarico affidato a Mr. W. W. DURBIN eletto Presidente dell'IBM (il 2°). La Rivista viene trasferita a Kenton presso la Direzione Generale ove risiede stabilmente.

Appare superfluo segnalare che sia i primi 12 numeri della Rivista che i successivi primi 20 a stampa costituiscono una vera rarità per i collezionisti. Di seguito viene riprodotta la copertina del 1° numero "a stampa" del "THE LINKING RING" in realtà il n. 13 della Rivista. La foto in copertina è del fondatore: Mr. LEN VINTUS che attualmente riveste la carica di "Maestro delle Cerimonie".

Da diversi anni la Rivista è mensile e viene inviata ai soci direttamente da Kenton. Ogni numero si compone di 165-175 pagine: diciamo pure una Rivista - Libro inesauribile fonte magica di giuochi, libri e notizie; e ne parleremo diffusamente nel prossimo numero.

La 1ª sede dell'IBM fu Winnipeg in Canada. Nel 1927, a soli 5 anni dalla fondazione, avendo i Soci già raggiunto il numero di 1420, si rese necessario il trasferimento ad altra sede più idonea: venne così scelta la città di Kenton nell'Ohio dove l'IBM risiede attualmente. Riportiamo, a semplice titolo informativo, che su 51 Stati dell'Unione 42 sono rappresentati in seno al Direttivo Generale IBM da altrettanti V. Presidenti Territoriali.

Gli scopi fondamentali possono riassumersi in poche parole: promuovere un organismo mondiale che consentisse lo scambio



CHI SIAMO !

di idee, la discussione, la dimostrazione e l'approfondimento tecnico-culturale dell'Arte Magica. Come legante prioritario la fratellanza fra tutti gli iscritti.
L'IBM conta 267 Circoli (Sett. 1987) sparsi in tutto il mondo e tra breve festeggerà il 45.000 Socio. La tessera ad uno solo dei Rings è ritenuta documento di appartenenza a tutti i 267 Circoli e consente, ovviamente, la partecipazione alla vita sociale di ognuno di essi. Il funzionamento dell'IBM è retto da uno Statuto così come per l'insediamento delle cariche elettive, l'accettazione di nuovi iscritti ed altre ricorrenze del genere sono previsti regolamenti particolari e cerimoniali che si richiamano sempre al rigido principio di fratellanza.
L'Italia è entrata a far parte dell'IBM con il Ring 108 (Napoli), poi con il Ring 204 (Roma) ed infine con il Ring 223 (Milano).
Dei Rings 108 e 223 vi riporteremo altri dati significativi nei prossimi numeri, così come parleremo delle altre attività dell'IBM.
In seno al Direttivo Generale di Kenton l'Italia ha assegnati tre incarichi:
- 1° Vice Presidente Internazionale Comm. Fernando Riccardi
- 1° Vice Presidente Territoriale Prof. Gian Paolo Zelli
- 1° Membro del Comitato per le Pubbliche Relazioni Int.li Sig. Aldo G. Savoldello.

Mi sia consentito, prima di chiudere il presente articolo, evidenziare un fatto amministrativo importante: dal 1 Gennaio 1982 l'IBM rifonde agli eredi dell'associato tramite la "Monumental Life Insurance Company" l'intero ammontare delle quote versate ininterrottamente. Unica penalità è che l'eventuale interruzione, anche di un solo anno, del versamento annuale della quota sociale comporta la perdita delle quote già maturate e fa ripartire la decorrenza dalla nuova data di reiscrizione.

Concludo formulando per la Rivista "QUI MAGIA", per il suo Editore e nuovo presidente del Ring 204 Tony Binarelli e per tutto lo staff editoriale il massimo successo che sono certo raggiungeranno almeno per tre validissimi motivi:

- perchè vuole essere puntuale ed aggiornata;
- perchè scritta in lingua italiana;
- perchè nasce e si prefigge gli stessi ideali e lo stesso entusiasmo con cui nacque nel 1922 "THE LINKING RING" organo ufficiale dell'INTERNATIONAL BROTHEROOD OF MAGICIANS, una magica catena mondiale di fratellanza alla quale ogni "prestigiatore" deve aspirare, sentendosi onorato di farne parte.

Tony Spina: Magia a New York

Franco Contigliozzi

Tony Spina, mostra una levitazione totale, senza fondali, costo 5.000.000

Tony Spina è uno dei personaggi di maggior spicco dell'economia magica mondiale. Abilissimo artista prestigiatore, professionista affermato e apprezzato sia dai colleghi che dai profani, in scena ed in close up, è anche un incredibile uomo d'affari.
La casa magica Louis Tannen Inc. con sede a New York City, 6 w. 32nd St., 4° piano, della quale il Sig. Spina è presidente, è, senza dubbio, la più importante società commerciale magica del mondo.

L'incontro di "Qui Magia" con Tony Spina è stato piacevolissimo, non solo perchè si è svolto durante un'ottima cena, ma specialmente grazie all'affascinante cordialità del Sig. Spina. Ma chi è Tony Spina il prestigiatore?

"Sono di famiglia italo americana, i miei genitori sono italiani (mia madre prepara la lasagna più buona che esista) e, dall'età di 14 anni, già un pò appassionato di magia mi recai nel negozio di Tannen.

Il proprietario, Louis Tannen, mi mostrò il gioco "Penetration Frame": si mettono due carte in una cornicetta, separate da un vetro, si fa passare una matita attraverso le due carte ed il vetro, ma quando si toglie la matita le carte sono bucate, ma il vetro è intatto.

Il gioco mi entusiasmò, purtroppo, però, non avevo che 5 dollari con me e, per comprarlo, ce ne volevano 7,50. Lou Tannen mi disse di prenderlo e di tornare la settimana successiva per saldare il mio debito e mostrargli come avevo imparato ad eseguire l'effetto.

Così feci e la mia esibizione andò talmente bene che molti tra i presenti decisero di acquistare quel gioco.

Così iniziai a lavorare per Tannen come dimostratore, e negli anni... ho fatto carriera".

In effetti Tony Spina è autore ed inventore di molti giochi e routines venduti dal suo negozio: ad esempio la routine di "Spooky, il fantasma del fazzoletto" di cui la Tannen inc. vende non meno di 1.200 esemplari l'anno, è la sua, e che lui stesso esegue magistralmente e.... non solo per gli acquirenti.

In scena Spina ha eseguito per anni un numero di piccioni e di grandi illusioni, è, ancora oggi, esegue una magistrale versione della donna segata.
"Cerco sempre di essere informato su tutte le novità magiche, sui giochi nuovi, anche su quelli che non possono vendere: a proposito guarda questi due elastici, ecco questa è l'ultima novità da New York" ed esegue uno splendido incatenamento tra i due elastici.

"Gli affari, per una Casa Magica", dice Spina sollecitato sull'argomento, "non sono quasi mai... rose e fiori, anzi! Bisogna sempre aggiornarsi, migliorare il prodotto, girare per i congressi e... stare attenti ai pirati, cioè a quelli che costruiscono brutte copie dei giochi che noi vendiamo. Certo non mi posso lamentare, però... ad esempio quando Paul Harris mi chiese di pubblicare "Immaculate connections" chiese anche 3.000 dollari per i diritti, una bella cifra! L'effetto però era strabiliante ed il principio nuovo. Chiamai David Cooperfield e gli dissi che avrei pubblicato il gioco solo se lui lo avesse fatto in televisione. Anche David fu entusiasta dell'effetto, lo fece in uno dei suoi special televisivi e... ne abbiamo venduti più di ottomila copie! Che fatica però!".

Tony Spina organizza, da venticinque anni, il Tannens Magic Jubilee, un congresso che si svolge vicino a New York a metà circa del mese di ottobre ed a cui partecipano più di duemila congressisti a volta, come ad un FISM; e con le migliori attrazioni magiche del momento.

"È difficile mantenere alto il livello degli spettacoli di gala senza ripetere sempre gli stessi numeri, ma, per fare questo, io cerco di presenziare sempre a tutti i congressi, almeno ai più importanti, e poi non bado a spese per organizzare il Giubileo, faccio venire artisti da tutto il mondo, offro una prelibata cena di gala e convoco i conferenzieri di maggior spicco. Tutto questo costa, ma a me basta andare in pari, pur di mantenere altissimo il livello del congresso".

La Tannen Magic controlla anche una società editrice, la Tannen Magic Manuscript che pubblica più di 700 libri tra i quali spicca il best seller assoluto di tutti i libri di magia: il Tarbell Course In Magic, che nei primi 3 anni ha venduto 5.000 copie e che ora, tradotto in molte lingue tra le quali il giapponese è senza dubbio la pubblicazione magica più importante del mondo.

Tannen produce anche la rivista The Magic Manuscript diretta da Jennifer Spina, moglie di Tony; ed il Magic Campum. Campeggio Estivo che riunisce ogni anno 120 ragazzi dai 9 ai 18 anni. "I giovani sono il futuro della magia, ed i futuri clienti del mio negozio" dice Spina.

Tony Spina Presidente della Tannen Magic Inc che produce tutte queste cose è un brillante italo americano ottimo prestigiatore, un pò playboy, uomo d'affari, ma soprattutto un caro amico.

EFFETTO: POLAROID

A. Bartolacci e T. Binarelli

Nel 1967 uno dei più colti personaggi della scena magica contemporanea, il Prof. Gian Paolo Zelli inventò: "EFFETTO POLAROID", che venne pubblicato sulla rivista del C.M.I. di Bologna, MAGIA MODERNA.

Lo stesso numero venne poi portato al successo e presentato per la prima volta, al Congresso F.I.S.M. di Baden Baden, dove gli valse il suo primo premio mondiale di cartomagia, da quell'incredibile professionista e mentalista che è Tony Binarelli, che ha avuto il pregio di averlo fatto apprezzare al grande pubblico degli addetti ai lavori prima, ed al grande pubblico della televisione poi, dove lo presentò, nel 1974, ad una edizione di Canzonissima presentata da Pippo Baudo e Mita Medici.

Da allora questo effetto, che in sintesi può essere così decritto: "... una carta pensata da uno spettatore, appare magicamente al fianco dello stesso su una foto che viene scattata con una macchina polaroid."; è entrato a far parte del repertorio di molti valenti illusionisti quali: Freddy Fah, Alfredo Cherubini, Romeo Garatti, Alexander, che ne hà dato una sua personalissima versione, facendo fotografare se stesso e facendo apparire nella foto un oggetto liberamente scelto dal pubblico (Domenica In 1977). Recentemente anche Silvan, ha voluto far suo questo esperimento presentandolo in televisione. (Ieri, Goggi, domani! 1987).

Qualche anno fa la casa Magica Tannen di New York mise in vendita un rullino polaroid trattato che consentiva di fotografare successivamente tre spettatori e le relative carte scelte.
Ma l'effetto è rimasto, negli anni, sostanzialmente lo stesso ed anche se seguita a mietere consensi di pubblico, chiunque lo esegue, ci è sembrato giusto dargli un nuovo look ed ecco quindi le due versioni, elaborate la prima da Alfonso Bartolacci e la seconda da Tony Binarelli.

POLAROID SPIRIT WRITING

EFFETTO: Il mentalista chiede la cooperazione di uno spettatore del pubblico e, una volta che questo è salito sul palcoscenico, il menalista gli consegna una lavagna assolutamente pulita e priva di qualsiasi segno o scrittura. A questo punto viene fatta allo spettatore, utilizzando la polaroid, una foto che lo ritrae mentra sta tenendo in mano la lavagna. Quest'ultima viene poi messa da parte e il mentalista estrae quindi un mazzo di carte dal quale farà scegliere una carta allo spettatore. Il nome della carta scelta, diciamo il tre di fiori, viene scritta dal Mentalista o dallo stesso spettatore sulla lavagna. Terminata questa operazione e fatto un breve riassunto del numero, il mentalista potrà mostrare come una mano invisibile abbia scritto, sulla lavagna ritratta sulla fotografia, il nome della carta scelta.
OCCORRENTE: una macchina fotografica Polaroid preparata per eseguire il noto effetto: dovrete cioè fotografare, prima dello spettacolo, una lavagna sulla quale avrete scritto, con tratto piuttosto grosso e utilizzando del gesso, il nome della carta che intenderete più tardi utilizzare. Fate attenzione a non fotografare la cornice della lavagna, ma solo il suo piano nero con la scritta bianca.
Procuratevi poi una lavagna che sia leggermente più grande di quella usata per la protezione della foto: questo vi aiuterà a posizionare in seguito con maggiore facilità la polaroid. Se avete una macchina che ha dei riferimenti sull'obiettivo, usateli per ricordarvi l'esatta posizione della scritta. Com-

pleta la preparazione il mazzo di carte con il quale eseguirete la forzatura allo spettatore.

ESECUZIONE: l'effetto funziona a questo punto come nel modo classico. Posizionate lo spettatore in maniera tale che tenga la lavagna davanti a se, coprendosi con questa il petto: praticamente tutto quello che voi fotograferete sarà la testa dello spettatore, le sue mani che tengono la lavagna e la lavagna stessa. Fate la foto cercando di centrare la parte preparata al centro della lavagna, cosa che non sarà particolarmente difficile se avrete usato le giuste proporzioni tra le due lavagne con le quali avrete lavorato. Non vi resta che far scegliere la carta allo spettatore, forzandola col sistema che preferite. Scrivete poi il nome della carta sulla lavagna, ricapitolate brevemente tutto l'esperimento e mostrate infine che una mano ignota ha disegnato sulla lavagna della fotografia, lavagna che era pulita, il nome della carta scelta.

PSICOMETRIA POLAROID

EFFETTO: l'esecutore consegna cinque buste ad altrettanti spettatori, ad uno solo di questi fa scegliere una carta da un mazzo di 52.
Successivamente fotografa tutti gli spettatori con una macchina Polaroid, invitando ciascuno a chiudere la propria fotografia dentra la busta di cui è in possesso. Un sesto spettatore raccoglie e mescola le buste consegnandole poi all'esecutore. L'artista prende una busta alla volta e per ognuna da una breve descrizione del soggetto fotografato all'interno, si avvicina poi ad una persona gli consegna la busta, questi la apre e risulta essere proprio il soggetto fotografato. Per l'ultimo spettatore l'esecutore indovina anche la carta pensata che risulterà essere impressa anche sulla immagine fotografica.

Si tratta in realtà della fusione del già citato effetto Polaroid di G. P. Zelli e dell'arcinoto effetto della psicometria con le buste di Anneman, commercializzato e poi riproposto da molti altri esecutori.

PREPARAZIONE: 1) Preparate la vostra Polaroid secondo il noto metodo. Se non lo conoscete l'acquisto di una Polaroid Image Sistem e l'attenta lettura del libretto d'istruzioni vi consentiranno di arricchire il vostro bagaglio culturale, oppure andate a sfogliare la raccolta di Magia Moderna che dovrebbe troneggiare nella biblioteca di ogni prestigiatore degno di questo nome.

2) Contrassegnate cinque buste, il sistema migliore è di utilizzare delle buste intestate, possibilmente le vostre e di grattare leggermente le prime cinque lettere, una per busta, della intestazione; in modo da identificare, segretamente, le buste come la "1", la "2", la "3", la "4", la "5".

3) Preparate sul mazzo la carta che avete sovraimpresso e che dovrete forzare ad uno spettatore.

ESECUZIONE: 1) Consegnate le buste a cinque diversi spettatori, numerandoli mentalmente dall'uno al cinque.

2) Forzate ad uno la carta preparata con il metodo che preferite e fotografate immediatamente questo spettatore, di seguito e velocemente fotografate tutti gli altri invitandoli a chiudere, prima che sia sviluppata, la foto nella busta ed a sigillare questa ultima.

3) Pregate un altro spettatore di raccogliere le buste, di mescolarle e di consegnarvele.

4) È evidente che dai contrassegni segreti, sarete in grado di riconoscerne il possessore, di darne una succinta descrizione - se poi siete esperti di "cold reading" potrete anche ampliare questa parte - e riconsegnargli la busta che CONTIENE PROPRIO LA SUA FOTOGRAFIA.

5) Lasciate per ultimo lo spettatore che ha scelto la carta, indovinatela e poi aprite trionfalmente la busta per mostrare ancora un ultimo straordinario effetto.

N.d.r.: in entrambi gli effetti le carte da gioco possono essere sostituite da quelle Zener dando così un tocco più parapsicologico alla vostra presentazione.
Nella pagina seguente riproduciamo l'articolo originale di G.P. Zelli apparso su MAGIA MODERNA nr. 2 giugno '67.

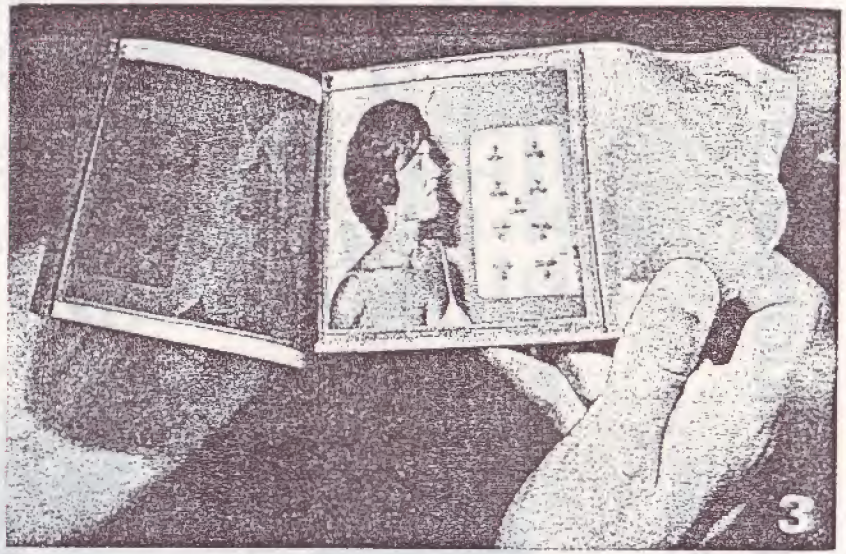
LA CARTA POLAROID

Questo giuoco di carte prevede l'impiego di una macchina fotografica Polaroid, di una macchina cioè nella quale vengono montate speciali pellicole a sviluppo e stampa automatico e istantaneo. Non appena eseguita la fotografia è sufficiente estrarre dalla macchina la parte di pellicola impressionata, attendere pochi secondi e distaccare la pellicola dallo speciale foglio protettivo. Apparirà allora la stampa fotografica già pronta per essere osservata.

EFFETTO: Uno spettatore è invitato a scegliere una carta da un mazzo, ad osservarla e a rimetterla insieme alle altre carte. Mentre lo spettatore pensa alla carta scelta, il prestigiatore scatta con un apparecchio Polaroid una fotografia. Estratta la pellicola dalla macchina, mentre si attende che sia completato il processo di sviluppo (della durata di circa dieci secondi per le pellicole in bianco e nero) si prega lo spettatore di nominare la carta scelta. Nella fotografia il pubblico potrà vedere la immagine dello spettatore e l'immagine della carta da lui scelta.

OCCORRENTE: Una macchina fotografica Polaroid, caricata con pellicola in bianco e nero, munita di flash a lampadina. Un mazzo di carte. Una carta gigante.

PREPARAZIONE: Prima di iniziare il giuoco è necessario fotografare con la Polaroid la carta gigante disponendola su un fondo nero ed illuminandola con il flash. La carta dovrà essere fotografata inquadrandola in modo che essa occupi la metà destra del campo osservato dal mirino. La fotografia dovrà essere eseguita a distanza ravvicinata (foto 1); è necessario impiegare una carta gigante per ottenere che l'immagine della carta arrivi a coprire circa la metà del campo inquadrato.



Dopo aver scattata la fotografia non estraete la pellicola dalla macchina: essa è pronta per eseguire il giuoco davanti agli spettatori. E' sufficiente ricaricare l'otturatore abbassando l'apposita levetta per poter eseguire una seconda fotografia sullo stesso fotogramma, ottenendo così una sovraimpressione d'immagini.

Dal mazzo di carte normali isolate la carta del valore corrispondente a quello della carta gigante fotografata: questa carta sarà forzata allo spettatore con il metodo che voi riterrete più opportuno.

ESECUZIONE: Invitate uno spettatore a scegliere una carta, forzando quella corrispondente alla carta gigante fotografata. Dite allo spettatore che è necessario che egli pensi intensamente alla carta scelta.

Intanto fotografate lo spettatore con la macchina Polaroid, inquadrando il suo profilo destro nella metà sinistra del campo visto dal mirino (foto 2).

Naturalmente sarà necessario scattare la fotografia con l'illuminazione di un flash a lampadina. Scattata la fotografia estraete immediatamente la pellicola così da far iniziare il processo di sviluppo automatico. Dopo alcuni secondi invitate lo spettatore a nominare la carta scelta mentre voi liberate la pellicola dal foglio di protezione (foto 3). Mostrate al pubblico la fotografia ottenuta: per la doppia impressione vi sarà l'immagine sia dello spettatore che della carta precedentemente fotografata. Al termine del giuoco consegnate la fotografia al pubblico: essa costituirà un simpatico ricordo del vostro spettacolo.

G.P. ZELLI (ZELPY)

Il segreto della corda fluorescente

Claudio Pizzuti

(Routine e presentazione di C. Pizzuti da un'idea di J. Yeager)
Questo effetto è stato tratto dalle note della nuova conferenza che Claudio Pizzuti sta preparando e che prossimamente porterà in giro per tutti i Circoli magici italiani.

EFFETTO: Il prestigiatore mostra un anello ed un pezzo di corda le cui estremità sono state annodate a formare un cerchio.
Viene invitata una spettatrice perchè esamini l'anello, mentre la corda le viene passata sopra la testa e messa sulle spalle. Il nodo rimane sempre in vista del pubblico, addirittura si può invitare la spettatrice stessa a trattenerlo tra il pollice e l'indice in modo da assicurare che niente possa essere manomesso.
Preso l'anello, il prestigiatore lo porta dietro le spalle della spettatrice e, in pochi secondi, lo solleva in modo che tutti possano vedere come l'anello sia penetrato attraverso la corda.
Il tutto viene dato immediatamente ad esaminare.

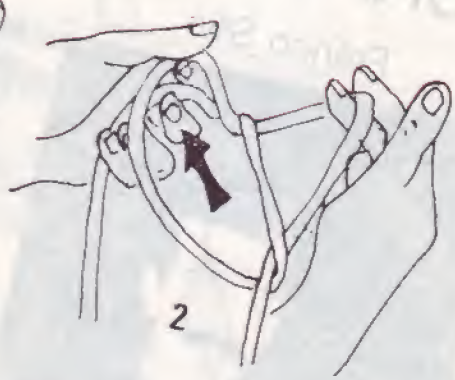
PREPARAZIONE: L'anello è un comune anello di plastica per tende del diametro di cm. 7 colorato con sostanza fluorescente per renderlo più evidente. Occorre, ancora, una corda per prestigiatori della lunghezza di cm. 120 ed un pezzetto dello stesso tipo di corda lungo cm. 10.
Eseguite al centro della corda lunga (B) un falso nodo (figg. 1-2-3) dentro il quale inserirete il pezzettino della corda (A) (fig. 4) in modo che appaia come un nodo tra due capi.

Ora, se provate ad afferrare la corda per le due estremità (fig. 5), agli occhi degli spettatori sembrerà che voi abbiate in mano una corda già annodata.

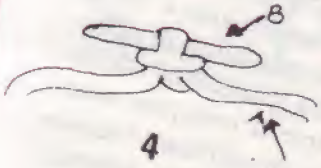
ESECUZIONE: Afferrate la corda con le due estremità nascoste nella mano sinistra (fig. 5). Poichè il pubblico vede il nodo (falso), ne deduce che voi avete in mano una corda le cui estremità sono già state annodate.
Invitate una spettatrice e datele ad esaminare l'anello, quindi mettetele la corda sulle spalle, passandola evidentemente sulla testa, in modo che appaia al pubblico con nodo (falso) sul petto (fig. 6). I due capi, all'insaputa degli spettatori, cadranno aperti dalla parte della schiena (fig. 7).
Ora prelevate l'anello delle mani della spettatrice, alla quale lo avevate consegnato per farglielo esaminare, e portatelo dietro le sue spalle. Quindi, una volta al riparo da occhi indiscreti, inserite semplicemente l'anello attraverso uno dei capi ed eseguite in fretta un nodo.
Mentre procedete alle operazioni predette, dovete preoccuparvi di coprire il vuoto parlando dell'effetto che intendete eseguire.
Ora spostatevi sul fianco destro della spettatrice, quindi con la mano destra afferrate il falso nodo e con la sinistra quello vero, occultandoli entrambi alla vista degli spettatori, e sollevate il tutto. Il pubblico vedrà che l'anello è ora sulla corda.
Proseguendo nel movimento, portate il nodo vero nella mano destra, insieme a quello falso (fig. 8). Con l'occasione, modificando all'occorrenza la presa, fate in modo di portare in impalmaggio al pollice un capo della corda (B) (fig. 9).
A questo punto con la mano sinistra tirate verso il basso sia il nodo vero che quello falso. Il movimento avrà per conseguenza:
1) di lasciare all'impalmaggio il pezzetto di corda;
2) di dissolvere il falso nodo;
3) di portare in vista del pubblico il nodo vero e, ora, unico (fig. 10).
Finalmente potete dare tutto ad esaminare alla spettatrice perchè, all'occorrenza, disfi lei stessa il nodo al fine di garantirne la genuinità e per liberare l'anello.
Il pezzetto di corda (B) andrà riposto in tasca o da qualche altra parte all'insaputa del pubblico.

MANIPOLAZIONE

1


2

3

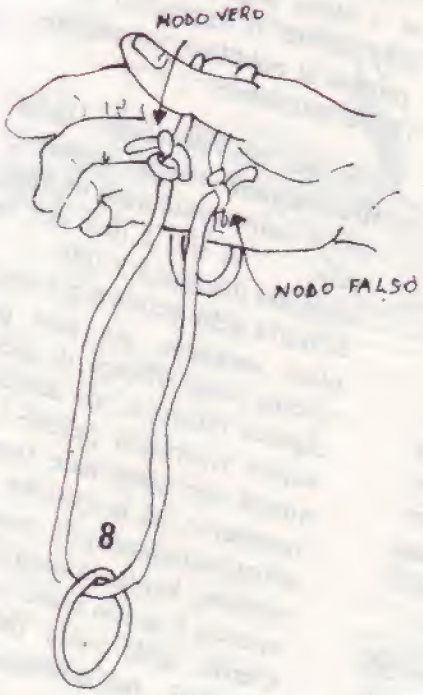


4

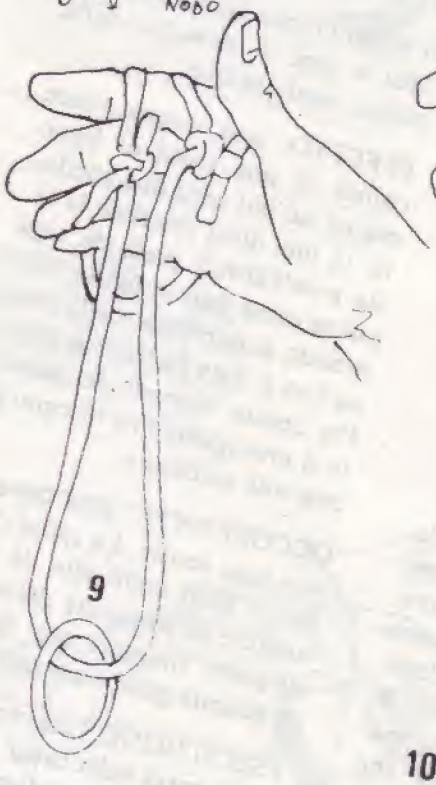
5

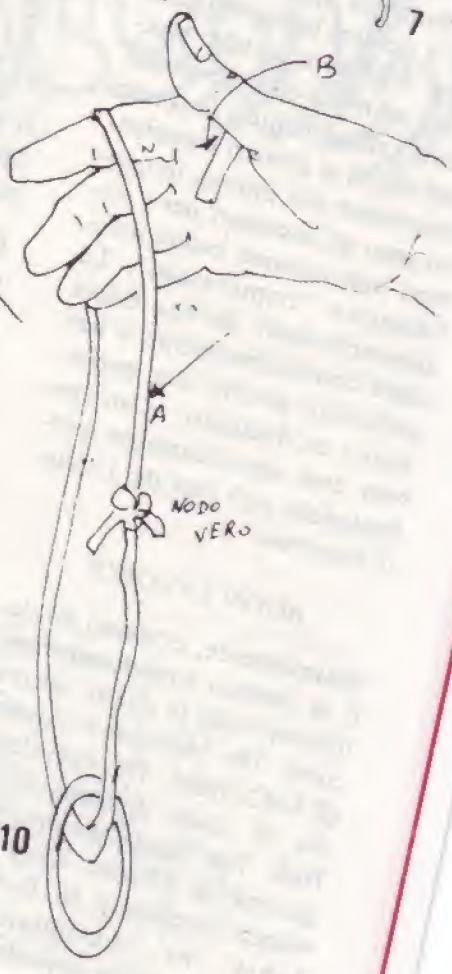
6

7



8


9



10

LA DONNA SEGATA

Franco Silvi

Segare, decapitare o trafiggere con lunghe sciabole una donna e poi mostrarla magicamente viva, ricongiunta e sorridente. Questa è vera magia!
Quando si avverano simili prodigi sotto le luci dei riflettori, a molti il famoso coniglio che appare dal magico cappello sembra un vero gioco da bambini.
Questa rubrica vuol far conoscere al lettore la magia delle grandi illusioni, vuol soddisfare la sua curiosità per quanto riguarda i trucchi e vuol dare indicazioni su come presentare, costruire questi numeri con la loro particolare cornice estetica, senza la quale il trucco viene a perdere la sua efficacia.
Senza dubbio una tale esperienza potrebbe essere estremamente affascinante, (a patto però che ci si prepari conscienziosamente alla prova). In questo caso gli accessori per i numeri non possono essere assolutamente "improvvisati". Le apparecchiature devono essere usate convenientemente e ben presentate perchè una performance da dilettanti, in un ambito così specificamente professionale, può dare dei risultati disastrosi.

BUON LAVORO!

Naturalmente, ci siamo affidati al classico consultando testi fondamentali in questo settore, come: The Magic and illusions of Lee Grabel, The encyclopedia of stage illusions di B. Hull, The word's greatest magicians di Olson, Keep the wheels turning di R. Buffum. Libri che consigliamo a chiunque voglia approfondire il settore.

LA DONNA SEGATA

Il mago Ovette elaborò questa idea e creò il numero, della donna segata in due.

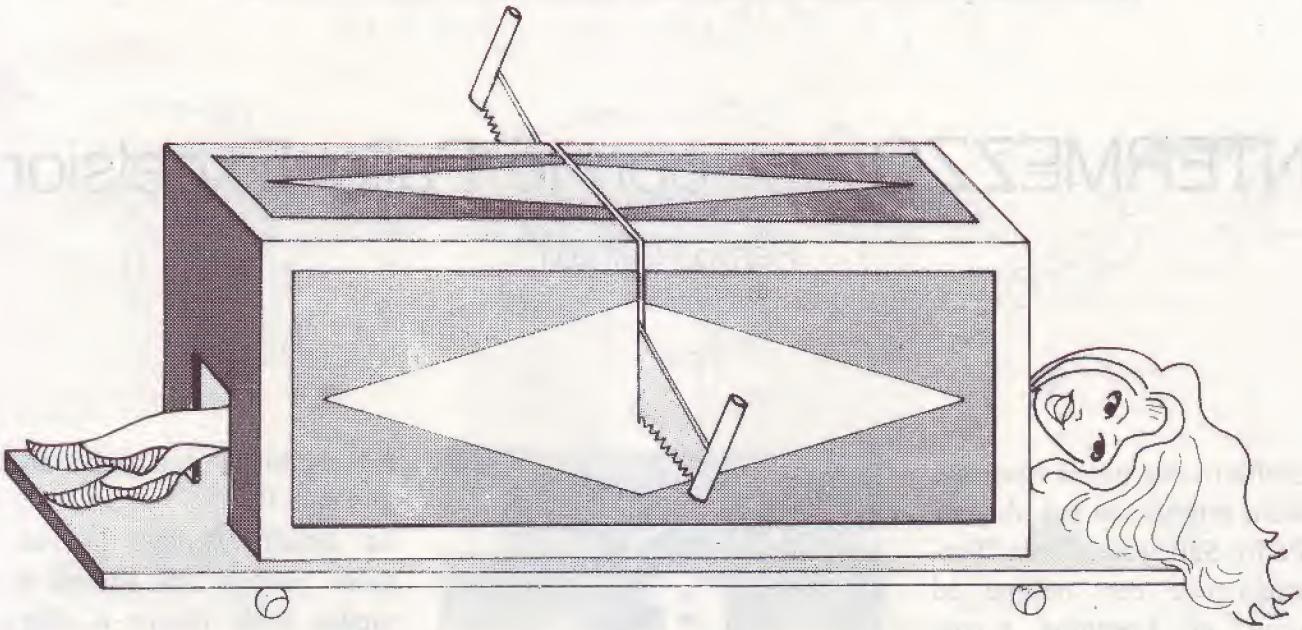
EFFETTO: una donna viene chiusa in una cassa di legno che ha sui lati corti due aperture; in una dove inserisce la testa e nell'altra i piedi. Si sega poi la cassa fino in fondo, mostrando al pubblico che la donna non è stata tagliata in due.
Per questa versione del numero il prestigiatore ha bisogno di una sola assistente.

OCCORRENTE: una cassa e una sega sottile. La cassa deve essere però tanto alta da permettere all'assistente del mago di poter ripiegare con facilità le proprie gambe sul petto.

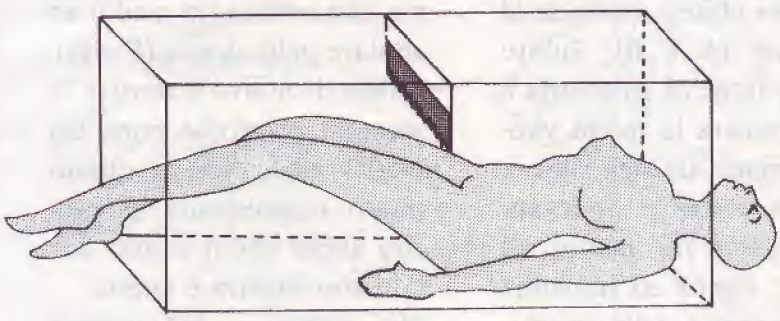
ESECUZIONE: l'assistente del mago entra nella cassa, fa uscire dalle aperture laterali la testa e i piedi dopodichè il coperchio della cassa viene chiuso. Il mago, con l'aiuto di uno spettatore o di un assistente, inizia a segare la cassa e, arrivato a circa un terzo della sua altezza, si ferma. A questo punto la cassa viene girata di 180°, per permettere agli spettatori di vederne tutti i lati; ma, nel corso della rotazione, succede anche qualcosa che gli spettatori non vedono e che dà al mago la possibilità di realizzare la sua incredibile illusione. Durante la rotazione infatti, mentre gli spettatori vedono soltanto la testa della ragazza, questa tira i piedi dentro la cassa, li passa velocemente sopra la sega - facendo un arco con la schiena - e quindi li ritira fuori. Ora il mago può continuare a segare tranquillamente la cassa che, nel frattempo, è stata ruotata ancora di 90° (gli spettatori ne vedono nuovamente il lato lungo).
Non appena il fondo della cassa è stato segato, la ragazza alza subito il coperchio e si mostra al pubblico "ricongiunta" e sorridente.

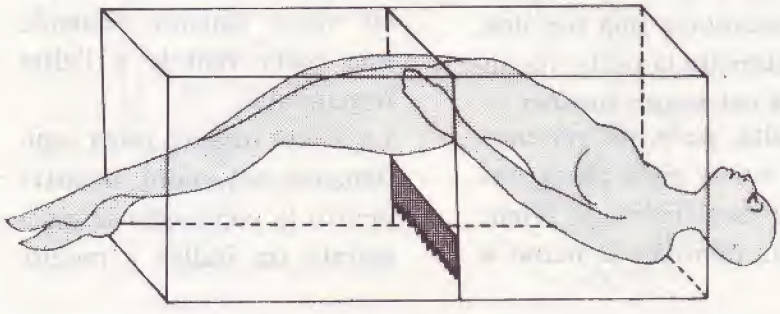
P.S. per la valutazione della illustrazione tenere presente che è stato considerato un modello di mt. 1,70 e che la scala del disegno è 1:100
Si tratta della prima e più semplice versione, ma non per questo meno efficace, di questa classica illusione, ma abbiamo voluto ricordarla perchè è da questa che sono nate tutte le successive, ed in qualche caso, sofisticatissime più moderne versioni. Per la cronaca, questo metodo è quello usato da Tony Curtis, nelle veste del mago Houdini, nell'omonimo film. (N.d.r.).

GRANDI ILLUSIONI



LA DONNA SEGATA





INTERMEZZO ..... con le Palle Excelsior

Remo Pannain

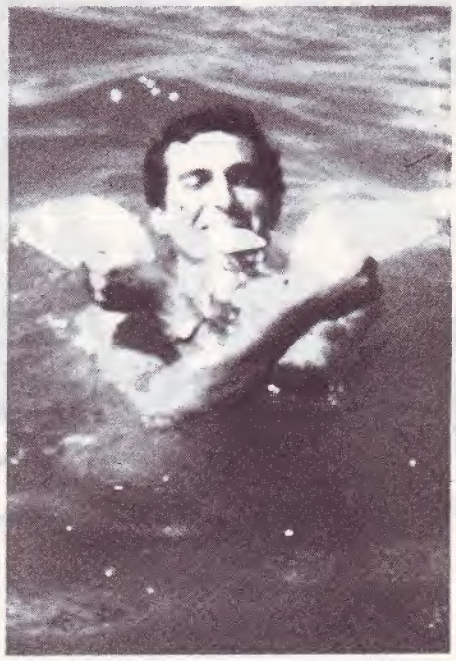
L'effetto che qui si riporta è stato pubblicato sul libro di Padre Salvatore Cimò "Prestigiazione con palline ed uova" ed. Ceschina, a pag. 103.

Si tratta di un testo ormai introvabile in commercio. L'effetto, anzi la routine, ideata dall'illusionista americano Chanin, è valida, veloce, e adatta al moderno manipolare; tra l'altro ben poco nota.

Sarà cura di questa rivista riproporre effetti validi, un pò dimenticati, pubblicati su testi ormai fuori commercio, accuratamente riveduti ed aggiornati.

Una volta prodotte 4 palline (3 ed una conchiglia) con la mano destra, l'artista prende con le dita della mano sinistra l'ultima palla, cioè quella stretta tra mignolo ed anulare, la passa sotto le altre toccandole una per una, e finalmente la porta via nascosta nel pugno sinistro.

In realtà, però, nel momento in cui la palla passa dietro la conchiglia, vi viene inserita dentro e la mano si



allontana chiusa, come se la stringesse (A e B). Subito dopo si finge di stritolarla e poi si mostra la mano vuota. La mano sinistra ritorna verso la destra e, prelevando la palla tra medio ed anulare, stacca ed impalma quella coperta dalla conchiglia (C). Si allontana di poco verso sinistra, tenendo una palla visibile e l'altra impalmata.

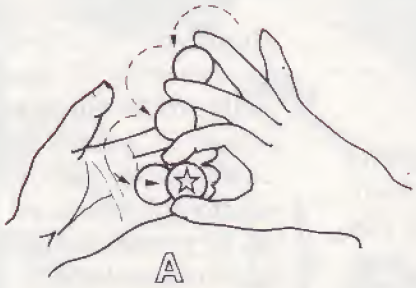
La destra intanto rotea rapidamente nel vuoto, incastra dentro la conchiglia la palla serrata tra indice e medio, riducendo la due palle ad una sola (D).

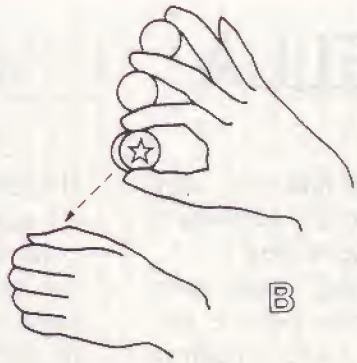
La sinistra rimette la sua palla visibile tra indice e medio della destra e sfila nello stesso tempo la nuova palla coperta dalla conchiglia, impalmandola accanto alla prima (E). Un altro rapido roteamento del braccio destro e le due palle di destra diventano nuovamente una sola, incastrando quella solida dentro la conchiglia.

Subito dopo la sinistra sfrega sopra la coscia e porta in vista una delle palle nascoste, che colloca tra medio ed anulare della destra (F e G). Sfrega di nuovo e mostra la seconda palla che pone tra medio ed indice; a questo punto casualmente si mostra anche che il palmo della mano sinistra è vuoto.

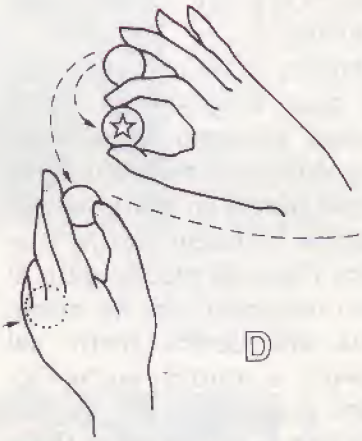
Nel ritrarsi e nel passare dietro alla conchiglia, stacca ed impalma la palla solida che vi sta incastrata (H e I). Torna a sfregare la coscia e porta finalmente in vista l'ultima palla, inserendola tra mignolo ed anulare; le palle sono di nuovo quattro.

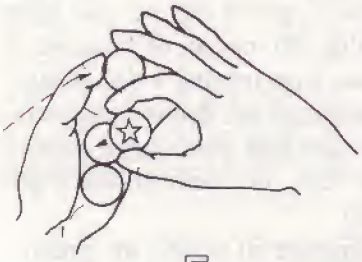
MANIPOLAZIONE


A


B

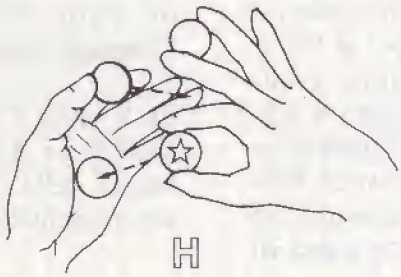
C


D


E

F

G


H

I

ISABELLA

Remo Pannain

Isabella è una fata. No, non una prestigiatrice, Isabella è la fata dei miei sogni!
Ogni volta che, dopo aver mangiato molto bene e bevuto meglio, vado a dormire sogno Isabella. Lei mi mostra quattro assi e quattro re, mette gli assi coperti alla sua destra e mi mostra ancora i re uno alla volta.
Poi mi sorride dolcemente e mentre mi guarda con i suoi occhioni blu fa passare gli assi al posto dei re.uno alla volta. Io cerco di seguire i suoi movimenti e lei, mandandomi un bacio, rovescia gli assi ma sono re; e al posto dei re sono tornati gli assi.
Neppure in sogno un prestigiatore può farsi fregare in questo modo, ma proprio mentre so pensando se chiederle un bacio o il trucco del gioco lei vola via a cavallo di un gufo.
Ogni notte, quando sogno la dolce Isabella mi sveglio infuriato e non riesco più a prendere sonno. Ma stanotte mi sono alzato, ho preso le carte da gioco, ci ho pensato un pò su, poi ho preso i quattro assi e i quattro re e li ho disposti in questo ordine, faccia in alto e dal basso in alto: RF, RQ, RC, RP, AQ, AF, AC, AP. Ho aperto queste otto carte a ventaglio dalla m.s. alla m.d. Ho poi eseguito la seguente mossa di Dai Vernon tesa a cambiare l'ordine dei due gruppi di carte (1): la mano sinistra sorregge i quattro re, la mano destra i quattro assi.

Il pollice sinistro contatta gli assi di quadri e di fiori, contemporaneamente il medio della mano destra contatta, da sotto le carte, il re di picche. Poi le mani si separano e con esse anche i due gruppi di carte, ma, a causa della pressione delle dita come sopra descritta, re di P, A di C e AP rimangono nella mano destra; i tre re, AQ e AF nella mano sinistra.
Durante questo movimento le mani si girano palmo in basso, mettono le carte sul tavolo in due mazzetti squadrati (dorso in alto), casualmente la mano destra mostra l'asso di picche sotto al suo mazzetto, che ho messo alla mia destra, metto sul tavolo, a sinistra, anche l'altro mazzetto, da questo prendo la prima carta (RF), usandola come una paletta raccolgo il mazzetto che tengo ora nella mano sinistra nella posizione della distribuzione.
Per mostrare i quattro re uno ad uno ho fatto una tripla presa dal fondo, mostrando ancora i re di fiori, e rovesciate le tré carte come una sul mazzo ho messo la prima carta (AQ) coperta sul tavolo. Con gli stessi movimenti ho mostrato il R di C e l'ho messo sopra l'A Q, poi lo stesso per il RQ e, infine, trattandolo come una carta sola ancora il RF. Poi ho raccolto il mazzetto nella m.d. per mostrare l'arrivo dei quattro assi uno ad uno: ho eseguito la conta di Biddle per le prime tre carte rovesciando il loro ordine nella mano sinistra, ho mostrato il primo asso (due carte come una) l'ho rovesciato sul mazzo ed ho messo la prima carta sul tavolo alla mia sinistra.
Con questo noto metodo ho mostrato il passaggio degli assi, uno alla volta, nel mazzetto di sinistra (in realtà si sono visti due assi solo passare due volte). Alla fine mi rimangono nella mano destra due assi, per il mio ipotetico pubblico una carta sola AF.
Maneggiandoli come una carta sola mi preparo a fare il rovesciamento messicano; uso i due assi come una paletta per rovesciare le tre (quattro per chi guarda) carte del mazzetto di destra, ritenendo nello stesso tempo la prima carta (RP) e mostro così che i quattro assi sono tornati al loro posto. Con l'ultima carta giro il mazzetto di sinistra mostrando così i quattro re.
Ora che so il trucco di Isabella spero di sognarla presto, le chiederò un bacio, e non un trucco, per una notte .. magica!

L'autore desidera ringraziare Massimiliano Brandoli per la preziosa collaborazione.

1) V. Lewis Ganson, Dai Vernon More Inner Secret of Card Magic, pag. 16 "Thought Transposed"

2) V. Phil Goldstein: Jumping Bean Aces C. Rossetti: Magia delle Carte per il rovesciamento messicano.

LETTI VISTI PER VOI

Lamberto Desiderj

MAGIA DELLE SIGARETTE
di Vinicio Raimondi

Ecco finalmente un libro in lingua italiana interamente dedicato alla manipolazione e ai giochi con le sigarette.

L'autore, notissimo nel mondo magico internazionale, nei dieci capitoli in cui si compone l'opera, offre un panorama completo ed esauriente sull'argomento "sigarette".

Vengono illustrati e analizzati con la chiarezza e la precisione che contraddistinguono gli scritti di Raimondi. I principi generali e le tecniche fondamentali di manipolazione, le fioriture, i giochi da tavolo e da sala, gli accessori, i metodi di accensione occulta, la preparazione e l'uso delle sigarette simulate... ecc... ecc....

Inoltre, per la prima volta, viene minuziosamente descritta in ogni dettaglio la tecnica dei "passaggi con la bocca".

Un capitolo dedicato alla descrizione di cinque routines originali da scena e da sala, compresa la famosa routine presentata con successo dall'Autore nei congressi FISM di Amsterdam e Parigi.

Il volume è completato da una estesa bibliografia, da ritratti biografici dei più grandi manipolatori di sigarette del mondo (Frackson ,Cardini, Zirka, Karton, ecc.) e da un interessante glossario in tre lingue, indispensabili per affrontare lo studio di opere straniere.

Il libro, edito dalla Porta Magica, consta di circa 200 pagine, è elegantemente stampato e rilegato con sovracoperta a colori ed è arricchito da oltre 150 figure costituite da fotografie e

disegni.

Un vero manuale e una strenna non solamente per i manipolatori ma per ogni vero appassionato di Arte Magica.

Il prezzo è di Lit. 60.000.

PER I NOSTRI ABBONATI SU QUESTO ARTICOLO VIENE PRATICATO LO SCONTO SPECIALE DEL 10%.

PER L'ORDINE UTILIZZARE L'APPOSITO FORMULARIO, A SCONTO SPECIALE, CHE VIENE INVIATO A TUTTI GLI ABBONATI INSIEME ALLA CONFERMA DI ABBONAMENTO.

IL FORMULARIO COMPILATO DEVE ESSERE INDIRIZZATO A:

ED. QUI MAGIA - PLAYMAGIC s.r.l. Via Montaione, 12 - 00139 ROMA.

REVELATIONS di Dai Vernon

Strana la sorte di questo eccellente libro scritto dal "Professore" intorno agli anni 60. Strana, perchè il manoscritto fu affidato a Percy Diaconis, intimo amico di Dai Vernon, che lo tenne nel casetto senza pubblicarlo e senza restituirlo per molti anni e, strana ancor di più perchè, dopo la pubblicazione, seguita da ottime critiche, il libro non ha avuto il successo che meritava.

Il volume è costituito da 224 pagine di cm 18×23, stampato in orizzontale, rilegato, con sovracoperta plastificata e corredato da 123 figure.

Su ogni facciata è riprodotta una pagina di quello che può essere considerato il testo base della moderna cartomagia: il famoso "The expert at the card table" di S. W. Erdnase, misterioso personaggio del mondo dei giocatori, vissuto intorno ai primi anni del 1900.

Accanto al testo originale appaiono note esplicative e commenti di Dai Vernon che da tale libro ha tratto, agli inizi della sua carriera, un materiale di incredibile interesse e sul quale ha basato tutte le sue moderne tecniche cartomagiche.

Falsi miscugli, salti, impalmaggi, filature, servizi di vantaggio, sono spiegati con dovizia di particolari grazie anche al commento di Dai Vernon.

Al termine del volume è stato inserito il capitolo"Present day developments" scritto dal Professore e riguardante moderne tecniche per il falso miscuglio al tavolo.

Non ci rimane che consigliare questo elegante volume a tutti coloro che nella cartomagia hanno un profondo interesse culturale e di pratica.

Revelations è scritto da Dai Vernon e Fawcett Ross, edito da Percy Diaconis e pubblicato da "A Magical Pubblications".

Il prezzo è di Lit. 55.000 e può essere richiesto direttamente a: LA PORTA MAGICA - Viale Etiopia, 18 - ROMA

APPUNTAMENTI

Questo spazio della Rivista è dedicato agli appuntamenti magici di maggiore rilievo nel mondo della prestigiazione, ampia notizia verrà sempre data sui grandi congressi internazionali, ma particolare cura avrà anche l' "AGENDA ITALIA", per cui i Circoli Magici e i gruppi regionali che vogliono mettere in particolare risalto le loro attività, possono inviare le notizie che li riguardano alla nostra segreteria: QUI MAGIA - Playmagic s.r.l. - Via Montaione, 12 - 00139 ROMA.
- La pubblicazione è completamente gratuita.

Fernando Riccardi

FEBBRAIO

27-28 - GRAN BRETAGNA
36° BLACKPOOL MAGIC CONVENTION A BLACKPOOL, I.B.M. BRITISH RING 25.
Contattare: Kings Garn - Fritham Court-Fritham, Lyndhurst, Hants-SO 43 7 HH - oppure: Tom Owen, 33 Belmont Ave - Preston Lancs - Inghilterra.

MARZO

5-6 BELGIO
CONGRESSO MAGICO BELGA.
Contattare: Klingsor - 20 Square Riga - Bruxelles.

13 FRANCIA
2° GRAN PREMIO DELLE SPERANZE DELLA MAGIA. POSSONO PARTECIPARE SOLTANTO I GIOVANI AL DI SOTTO DEI 16 ANNI.
Contattare: Geo Dexty 31, Rue Deslandes - 37000 TOURS - Francia

17-19 U.S.A.
XI DESERT MAGIC SEMINAR AL TROPICANA HOTEL DI LAS VEGAS. Concorso magico con un 1° Premio di 5.000 dollari. Quota d'iscrizione per singoli 125 dollari; partecipanti accompagnati dalla consorte o partner 175 dollari
Contattare: Stevens Magic Emporium - 3238 East Douglas Wichitw, Ks - 17208 U.S.A.

APRILE

7-10 ITALIA
CONGRESSO MAGICO INTERNAZIONALE DI STRESA, ORGANIZZATO DAL C.M.I. - Quota d'iscrizione Lit. 75.000 da inviare a mezzo c/c postale nr. 73762/15 intestato a Prof. Alberto Sitta - Conto Congresso - Banca Popolare dell'Emilia-Bologna.

8-10 GERMANIA OCC.
CONGRESSO MZVD - TRIBERG 88
Contattare: Eberhard Riese - Nord West Ring 31 - 7024 Filderstad Germania Occ.

22 / 4-1 MAGGIO ITALIA
ANCONA (vedere pagina a fianco per maggiori dettagli). Nel corso della manifestazione si svolgerà "LA NOTTE DELLA MAGIA" con CORINNE, DOMENICO DANTE, MANLIO TURRINI, VINICIO RAIMONDI, GIGI VIGLIANI, presentati da TONY BINARELLI con Serena MARTINI; la notte del 25 aprile.

MAGGIO

20-22 JUGOSLAVIA
XI V. MEDNARODINO SRECANJE CARODEJEV - MARIBOR.
Contattare: Hotel Orel - 62000 Maribor-Grajski Trg. 3 - Jugoslavia.

GIUGNO

- **SPAGNA**
TROBADA MAGICA
Contattare: Xavier Xevi - Avida Esglesia, 2 E - 17246 Santa Cristina D'Aro - Spagna

LUGLIO

8-10 AUSTRIA
33° CONGRESSO MAGICO AUSTRIACO DI VIENNA
Contattare: Peter Heinz Kersten - Hovathgasse 19-21 A 1160 Vienna

18-23 OLANDA
17° CONGRESSO MONDIALE DELLA F.I.S.M. DEN HAAG.
Contattare: Fism 88 - P.O. Box NL 320-2350 A Leiderdorp - Olanda

27-31 NORVEGIA
2° MAGIC FESTIVAL DELL'M.C.N.
Contattare: Magic Circle Norway - P.O. Box 930 Sentrum Oslo 1 - Norvegia.

COMUNE DI ANCONA · ORGANIZZAZIONE MUSIC TIME

Balletto, cinema, teatro, musica ad Ancona Poi la «Cena del Sabba» e per finire miss Strega e miss Fata

Dieci magici giorni

di LUCIANO SPADANUDA

QUANTO più la scienza avanza e conquista la nostra quotidianità, tanto più l'uomo sente il bisogno di ancorarsi alla sua personalità fatta di emozioni, di esperienze, di intuizioni irrazionali. E' la magia che accompagna sempre e comunque l'esistenza terrena. Il Festival internazionale della magia, che si terrà ad Ancona per dieci giorni, dal 22 aprile al 1° maggio, ha infatti lo scopo di affrontare e di sondare nella sua globalità tutte le manifestazioni attinenti al mistero, all'extrasensorialità, all'illusionismo, al fantastico ed anche alla creatività artistica, a quella scintilla meravigliosa e indescrivibile che genera un amore, una passione, un'opera pittorica o musicale, addirittura una scoperta scientifica. E già, perché anche la scienza può sposarsi con la magia e dare vita, assieme all'arte, ad una «triade armoniosa», come ha affermato Fulvio Rendhell, «esperto magista», nel corso di una conferenza stampa di presentazione, tenutasi nella sede della Regione Marche, a Roma. Due slogan dovranno caratterizzare il festival: uno tratto dalla Bibbia, «Sia la luce e la luce fu», e l'altro una risposta del grande scienziato Einstein per definire il Diavolo e Dio: «L'uno ha sulla fronte il segno meno, l'altro il segno più».

Ma per dare un tocco di mistero e di suspense alla conferenza, il mago Tony Binarelli, accompagnato da un'affascinante «collega», Corinne, ha annunciato davanti a un folto pubblico di giornalisti e di appassionati, che il 25 aprile, proprio in pieno festival, indovinerà quale sarà la spalla di prima pagina di un quotidiano e che cosa faranno in quel giorno quattro persone scelte a caso tra il pubblico di una serata magica. Le risposte al futuro sono state sigillate da Binarelli in due buste e controfirmate da tutti i presenti, quindi consegnate nelle mani del sindaco di Ancona, Guido Monina, che le conserverà sino alla fatidica «Notte della Magia».

Il programma delle manifestazioni, che coinvolgerà l'intera città, è stato illustrato da Carlo Sacchettoni e dal baritono Pasquale Pasqualetti (responsabile del settore artistico del festival). Innanzi tutto vi sarà una parte culturale. Alla rassegna «La magia ieri, oggi e domani» prenderanno parte studiosi della materia, come Massimo Inardi, Alfonso Di Nola, il prof. Bender di Friburgo, il fisico Pierre Carnac, al fine di sondare «il fantastico mistero». Porterà il suo prezioso contributo anche mons. Corrado Balducci, teologo e demonologo illustre che ha già anticipato, nel corso della conferenza, i risultati dei suoi lunghi studi e della sua esperienza. «Oggi la scienza, attraverso la psichiatria e la parapsicologia, ha purificato la magia delle presenze inquinanti demonologiche. Del diavolo c'è rimasto ben poco: la sua asserita presenza deve essere accertata, caso per caso, con estrema severità». Le tavole rotonde avranno come sede il teatro Sperimentale, una struttura moderna ed efficiente.

Tony Binarelli e la sua assistente. Sotto una veduta di Ancona

E' prevista poi una Mostra, allestita nel Palazzo degli Anziani, con una vasta rassegna di manoscritti, libri, strumenti nonché una presentazione di fatture e di incantesimi antichi. Anche il pubblico verrà coinvolto perché i maghi riceveranno i «clienti» in appalti stand nel cinema-teatro Italia. Infine una strizzata d'occhio alla mondanità. Si terrà una «Cena del Sabba» e verranno elette miss Strega e miss Fata; in una serata al teatro Metropolitan, Tony Binarelli presenterà i nomi più prestigiosi dell'illusionismo internazionale nonché vedettes del music hall.

Un altro momento spettacolare del festival riguarderà la magia nella musica. Verranno eseguite le opere «La medium», due atti di Giancarlo Menotti, e «L'urlo» di H. Laberer. Carla Fracci interpreterà il balletto «Giselle» con lo stesso prestigioso cast con il quale esordirà nel febbraio prossimo alla Scala di Milano. In cartellone sono previsti «Concerto di danze magiche» con il Petit Groupe di Roma e la coreografia di Ugo Dell'Ara, e un concerto sinfonico dell'Orchestra Filarmonica Marchigiana (che proprio di recente ha avuto il suo riconoscimento di orchestra stabile) diretta dal maestro Filippo Zigante. Chiuderà un concerto magico jazz incentrato sull'esibizione della Saint Louis Jazz Band composta di 35 elementi. Palcoscenico degli spettacoli musicali sarà quello del Teatro Goldoni.

Non poteva mancare, infine, la più giovane delle muse: il cinema. Allo Splendor verranno proiettate 30 pellicole (con repliche per dare modo a tutti gli appassionati di assistere ai film), scelte secondo un criterio molto vasto che vedrà rivivere sul grande schermo vampiri, mostri, fantasmi e nefandezze varie.

La spesa prevista è di due miliardi; spesa non indifferente ma che dovrebbe essere altamente retributiva, a seconda degli organizzatori, perché il Festival costituirebbe un momento magico (è il caso di dirlo) per il rilancio della regione nel settore turistico. Ogni giorno dovrebbero affluire, secondo stime abbastanza ragionevoli, circa 50 mila persone. Gli «addetti ai lavori» troveranno posto ad Ancona (dove esistono 4.500 letti, un po' pochini) mentre il pubblico degli appassionati dovrà sistemarsi nelle strutture ricettive di Senigallia, a pochi chilometri dal capoluogo regionale. Infatti lunedì prossimo gli organizzatori del festival si incontreranno con una delegazione degli operatori senigalliesi per concordare la riapertura degli alberghi e dei locali della riviera adriatica. Una apertura che non dovrebbe costituire problemi considerato che alla fine di aprile già si affacciano sulle nostre spiagge le comitive dei fedeli villeggianti tedeschi.

COMPRARE: DOVE?

T. Binarelli

Questa rubrica ha lo scopo, che si prefigge il suo titolo; quello cioè di difendervi dagli "incauti acquisti" che, tutto sommato, ognuno di noi ha fatto leggendo le mirabolanti inserzioni pubblicitarie di coloro che i francesi definiscono: "venditori di falsi pollici!!"
Ogni numero quindi esamineremo per voi le più recenti novità sul mercato per darvi la possibilità, prima di acquistare, di valutare tutte le possibilità e soprattutto la realtà dell'oggetto o del gioco mira delle vostre magiche cupidigie.
Ma prima di passare in rassegna gli oggetti di questa ideale fiera magica, poniamoci una prima domanda:

ACQUISTARE ALL'ESTERO O ACQUISTARE IN ITALIA?

Acquistare all'estero significa:
- inviare i soldi in anticipo, o a mezzo vaglia postale internazionale o con il più comodo mezzo delle carte di credito.
- aspettare, a volte molto tempo, per ricevere il materiale.
- avere delle difficoltà di rivalsa se il materiale è difettoso o non corrispondente alle nostre aspettative.
- incorrere nei rigori della dogana e nelle sue relative formalità.
- ricevere i giochi con delle spiegazioni in lingua straniera talvolta di difficile interpretazione.

Acquistare in Italia significa:
- pagare in contrassegno al ricevimento del pacco, se avete acquistato per corrispondenza.
- poter acquistare di persona controllando l'oggetto dei vostri desideri ormai quasi tutte le case magiche hanno un negozio od uno studio, dove poter vedere almeno l'effetto prima del suo acquisto.
- poter controllare che l'oggetto sia accompagnato da chiare e dettagliate spiegazioni in lingua italiana.
- poichè poi la maggior parte delle case magiche italiane importa una ampia percentuale del materiale che rivende significa che vi è stata un'opera di preselezione del materiale e questo evita di prendere delle "fregature" troppo grosse.

Per cui acquistare in Italia è generalmente più conveniente che acquistare all'estero; qualcuno potrà obiettare che i prezzi delle nostre case magiche sono più alti di quelli del prodotto d'origine, ed allora controllate il seguente schema, che vi darà in merito una idea abbastanza significativa:

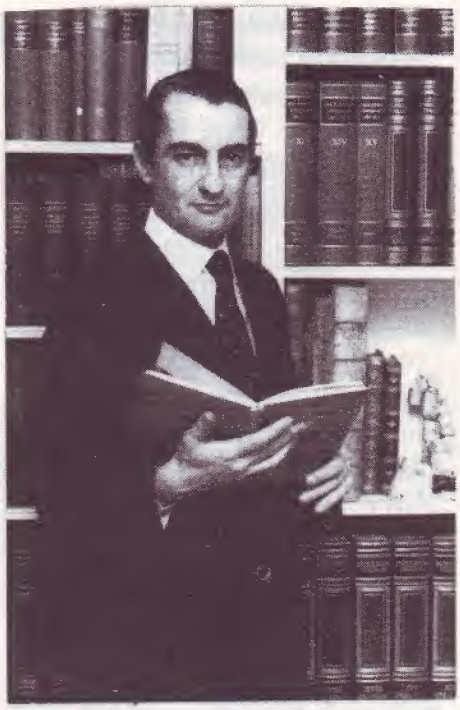
- costo all'origine del prodotto dollari 100,00
tradotto in lire italiane Lit. 125.000
- spese di spedizione ed imballaggio 20% circa Lit. 25.000
- valore della spedizione dichiarato in dogana Lit. 150.000
- tassa postale fissa Lit. 2.000
- dazio d'importazione per giochi di prestigio V.D. 9005 1090 0.00 pari al 6,20% Lit. 9.300
Totale Lit. 161.300
I.V.A. 18% Lit. 29.034
Totale generale Lit. 190334

per cui l'incidenza dei costi accessori su un articolo importato direttamente è di oltre il 50%.
Questa valutazione potrà aiutarvi nella valutazione dei prezzi esposti dalle case magiche nazionali che spesso sono inferiori, poichè operano sulle quantità e su sconti particolari.
Ma per ogni effetto il valore non è determinato dal prezzo pagato ma soprattutto dalla sua funzionalità generica e soprattutto dalla sua aderenza al proprio repertorio ed alla sua propria personalità.
Questa rubrica vuole quindi aiutarvi a scegliere proprio sulla base di queste considerazioni.
I prezzi dei giochi o dei libri, indicati nelle varie pagine della rivista, sono quelli di listino delle case magiche che li distribuiscono, sono escluse le spese di imballaggio e spedizione.

MAGIA, PSICOLOGIA, PATOLOGIA

Gian Paolo Zelli

L'argomento di questo articolo risulterà sgradito alla quasi totalità dei lettori ma chi mi conosce sa che il mio caratteraccio non mi consente di frenare la lingua o la penna su cose o fatti che desidero criticare o quantomeno analizzare con scientifico realismo.
Il punto in questione è questo:
vi siete mai domandati perchè tutti noi siamo diventati prestigiatori?
Le motivazioni sono varie come varie sono le risultanti (simpatizzanti, dilettanti, dilettanti impegnati, semiprofessionisti, professionisti full-time per non parlare dei collezionisti, dei fabbricanti e dei venditori di attrezzi magici). Le motivazioni sono, a mio avviso, sostanzialmente tre. La prima, percentualmente più rilevante, è quella dell'adolescente il quale si accosta al mondo della magia dopo aver visto uno spettacolo magico e resta affascinato dall'incantesimo dell'impossibile. Nel cercare di scoprire il trucco compra libri, contatta altri prestigiatori e infine costruisce o acquista attrezzi magici. La possibilità di ricreare un effetto "impossibile" lo seduce, lo fa sentire diverso



o superiore rispetto ai suoi coetanei (e soprattutto le sue coetanee!). Questo lo pone al centro dell'attenzione divertita e stupita di chi lo circonda. Pian piano gli anni passano, le tecniche magiche divengono più precise e sofisticate, ma malgrado l'età adulta o senile l'esibizionismo e l'orgoglio di appartenere ad una setta segreta o misteriosa resta con tutti i caratteri dell'adolescenza. Mancata maturazione psicologica? È probabile. Desiderio di attenuare le frustrazioni quotidiane che implacabilmente ci vengono inflitte dall'ambiente di lavoro (non magico, naturalmente) dai rapporti interpersonali (tra i quali la famiglia), dalla progressiva perdita di ideali o di ambizioni? È probabile anche questo.
C'è da aggiungere che con il tempo si viene a conoscenza di metodiche e tecniche sempre più interessanti ed inevitabilmente, come in tutti i campi dello scibile umano, ci si appassiona a ciò che conosciamo meglio.
Un'altra motivazione può spiegare le cosiddette vocazioni tardive, che colpiscono gli uomini in età adulta. In questi casi si tratta di una trasposizione negli anni della curiosità adolescenziale, con un desiderio di sapere "come si fa" senza velleità esibizionistiche. L'apprendimento dei segreti magici, in questo caso, è più lento e soprattutto non graduale. Ma per loro è sufficiente e appagante dimostrare a parenti ed amici di conoscere il trucco con il quale un prestigiatore professionista esegue un gioco in televisione o in teatro. È una storia di millantato credito innocuo ma sgradevole. Ovviamente sono da escludere da questa innocuità coloro i quali, colpiti da voca-

zione tardiva, se ne servono a scopo di lucro. Mi riferisco, poste le doverose distanze tra loro, a coloro che apprendono delle tecniche di cartomagia per piegare a loro favore la fortuna al gioco (detti comunemente bari, secondo il codice di diritto penale attualmenre vigente in Italia) e a quelli i quali, con intuizione manageriale, scoprono l'enormità potenziale del mercato magico internazionale e nazionale.

Un'altra motivazione può essere quella che spinge verso la magia ricchi ed incapaci personaggi con uno stimolo che chiamerei vocazione ultra tardiva.

Sono quelli che incontriamo in frotte e in greggi nei congressi,soprattutto se internazionali. Arrivano carichi di anni, di dollari e di acidi urici, si beano e si stupiscono davanti a un second deal e a una vetrina di oggetti magici, conoscono molti professionisti da loro invitati in raffinati locali o in noiosi ma ben retribuiti week end. Se volete farveli amici, rivelate loro in segreto che nel gioco degli anelli cinesi si usa un anello chiave. Per loro far parte di un club di maghi è come far parte di un club di pionieri della mongolfiera e collezionano queste iscrizioni in numero almeno pari alle loro carte di credito.

Sono anch'essi innocui ove si eccettui l'obbligo di rispondere ai loro auguri di natale e talvolta sono preziose prede dei venditori di giochi.

Schematizzate così le tre principali motivazioni che inducono una persona apparentemente sana a interessarsi di magia, restano da chiarire due punti.

Il primo è una considerazione di ordine generale. Perchè, tra tutte le espressioni teatrali e circensi, soltanto la prestigiazione raccoglie un così alto numero di proseliti dilettanti?

Non ho mai sentito parlare di associazioni amatoriali di baritoni, di clowns, di interpreti di tragedie greche e di domatori di leoni e affini.

Forse la prestigiazione, con il suo fascino misterioso e iniziatico cattura più facilmente la fantasia degli adolescenti, nel senso anagrafico o, ancora peggio, psicologico del termine.

Il secondo punto da considerare, strettamente collegato al primo, è la proliferazione internazionale di club; associazioni e federazioni (con relative rivalità, invidie e ambizioni di cariche) che questo hobby riesce a far fiorire. Chiamo hobby la prestigiazione per carità di patria e di tutti noi, mettendomi doverosamente al primo posto tra i lettori di questo articolo.

Se fosse un hobby nel senso più puro della parola, non si spiegherebbe il frequente dilacerarsi di antiche amicizie, di fraterne collaborazioni e di costruttive esperienze comuni.

Allora, evidentemente, scatta l'aspetto psicologico più deteriore dell'homo sapiens: interessi mercantili ed ambizioni di prestigio, chiedendo scusa alla prestigiazione per questo facile bisticcio di parole. Chi frequenta convegni e congressi magici non può non aver notato quanto ho detto. Personalmente credo che uno psicologo (o una psicanalista) avrebbe materiale sufficiente per scrivere memorie scientifiche e saggi monografici degni dell'onore di una docenza universitaria.

L'argomento è molto interessante e credo che tornerò a parlarne in un prossimo articolo. Non mi scuso con i miei lettori per quanto ho scritto, esattamente come non mi scuso con i miei pazienti quando uso su di loro il bisturi. Le uniche differenze sono che come chirurgo ho speranze terapeutiche e che generalmente chiedo l'onorario.

. . . GRAZIE

Grazie, a te lettore che sei giunto fino all'ultima pagina di questo numero "ZERO" di "QUI MAGIA", mi auguro che la sua lettura ti abbia entusiasmato e svegliato i "tuoi magici appetiti" fino al punto di compilare e spedire il bollettino di abbonamento. Dimostrandomi così la tua fiducia e la tua stima, mi darai l'incentivo per fare sempre meglio e di più.

Grazie, a tutti i collaboratori ed alla redazione tutta per aver abbracciato, con tanto entusiasmo, l'oneroso lavoro che gli ho proposto. Senza di loro, questo ed i numeri che verranno non avrebbero mai visto la luce. Grazie soprattutto a quelli, tra loro, che sono rimasti nell'ombra, in questo primo numero, ma sono i miei "assi nella manica" e li scoprirete solo nei prossimi numeri.

Ma grazie, ancora di più, ed a caratteri cubitali a FERNANDO RICCARDI, GIAN PAOLO ZELLI e VENDA DOBRZENSKY, che per anni ed anni hanno tenuto il timone del RING 204 di ROMA dell'I.B.M.. Sotto la loro accorta guida, questo circolo è diventato, negli anni, il faro di una certo tipo di cultura magica: le sua attività, i suoi ospiti internazionali, sempre scelti tra nomi più prestigiosi, hanno rappresentato, per Roma e per l'Italia una fonte di sicura cultura, un ponte con quelle novità da tutto il mondo che senza il RING 204 di Roma, non sarebbero mai arrivate in Italia.

Oggi questa impegnativa eredità di dirigere il RING 204 di ROMA è stata raccolta da MILAN HOLC, da LUCA d'AGOSTINI, e da me, su loro conto, in modo particolare per riuscire a far si che la nuova gestione sia all'altezza del passato dell'I.B.M. di Roma, che deve seguitare a brillare di quella luce ed a mantenere inalterato quello spirito che l'ha resa famosa ed invidiata in Italia e nel mondo.

Ma conto su di te lettore, amico e collega in magia, perchè la tua adesione, la tua collaborazione, i tuoi consigli mi saranno necessari e fondamentali per fare un Circolo ed una rivista sempre all'altezza delle tue aspettative.

La strada per il mondo internazionale della magia è aperta, sta a te percorrerla insieme a noi per aggiungere al tuo entusiasmo, il nostro entusiasmo, per salire insieme sullo stesso palcoscenico, per sentire, insieme a noi, gli applausi del tuo successo.

Come sempre ti aspetto, sulle pagine di questa rivista ed alle riunioni del RING 204 ROMA/ ITALIA dell'I.B.M., per stringerti la mano in un magico segno di benvenuto.

Arrivederci a presto!!!

Tony Binarelli

DINHOOEY, mago a tempo pieno, spende 5.000 lire al negozio di magia... "due mazzi di carte a dorso rosso.. mi fa' lo sconto per professionisti, vero?"... "...ho due mazzi rovinati... due per cento di sconto... va bene?"

I NOSTRI ESPERTI SONO AL VOSTRO SERVIZIO

SCRIVETECI

Tratteremo i Vs. problemi magici sulle pagine di

"QUI MAGIA"

PLAYMAGIC s.r.l. - Via Montaione, 12 - 00139 ROMA

Ma i ragazzi, solo per il loro hobby, spendono un patrimonio: "... manette, camicia di forza, gli anelli cinesi grandi, la spada per le carte, la gabbia che sparisce... li ho visti nel vostro catalogo", "... ed io li voglio...".